

# CĂPITANUL NOROCOS

## REGULAMENT

### Componente:

- 100 de cărți (92 de cărți cu acțiuni și 8 cărți de vreme);
- 12 avioane din lemn;
- 1 tablă de joc compusă din 4 segmente de Pistă;
- 4 plăcuțe Hangar (marcaje pentru jucători);
- Regulament ilustrat.

### Pregătirea jocului:

- Asamblează tabla de joc și așează-o în centrul mesei.
- Amestecă cele 8 cărți de vreme și așează-le cu fața în jos într-un teanc de tragere lângă tabla de joc.
- Amestecă cele 92 de cărți cu acțiuni și așează-le în interiorul cutiei cu fața în jos într-un teanc accesibil tuturor jucătorilor.
- Fiecare jucător va lua următoarele piese:

1. O plăcuță Hangar;
2. 3 avioane (de aceeași culoare; unul mic, unul mediu și unul mare) care vor fi așezate pe plăcuța Hangar;
3. 6 cărți cu acțiuni.

Cel mai tânăr jucător va începe jocul iar apoi jocul va continua spre stânga.

### Obiectivul jocului:

Primul jucător care reușește să decoleze cu toate cele 3 avioane ale sale este câștigător.



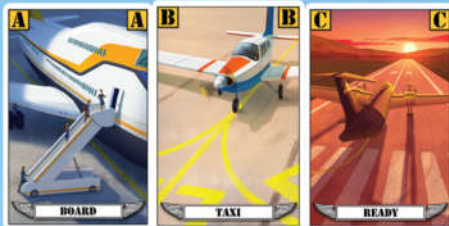
### Cum se joacă:

În tura sa, jucătorul activ va trebui fie să folosească 1, 2 sau 3 cărți din mână, fie să ia o carte cu acțiuni (explicate mai jos). Acesta va trebui, în cazul în care folosește cărți din mână, să tragă apoi din teancul din cutie atâtea cărți câte a decartat, apoi tura sa se încheie.

### Acțiunile:

Jucătorii vor executa una dintre următoarele acțiuni:

1. **Înaintare:** jucătorii vor trebui să conducă unul dintre avioanele lor folosind între una și 3 din următoarele cărți: A, B, C, D, Căpitanul Norocos.
  - Avioanele se vor muta întotdeauna în următoarea ordine: De la Hangar spre A, apoi spre B, spre C și într-un final spre D (o literă pe rând).
  - Pentru a deplasa un avion pe pista de decolare, și pentru a decola jucătorii vor trebui să folosească destule cărți identice (cu aceeași literă) în funcție de dimensiunea avionului pe care doresc să-l deplaseze: un avion mic - o carte; un avion mediu - două cărți, iar un avion mare - 3 cărți. Cărțile trebuie să fie corespunzătoare segmentelor de pista: A, B, C, iar cărțile D doar pentru decolare. Cartea Capitanul Norocos are rol de joker, înlocuind orice carte indiferent de literă și putând fi folosită în orice combinație dorită, împreună cu alte cărți, sau singură.





**Exemplu:** Dacă joci un singur A, poți plasa avionul tău mic pe secțiunea A a pistei; Dacă joci trei cărți A, poți să-ți așezi avionul mare pe A. Dacă joci trei C, poți avansa cu avionul tău mare de la B la C, etc.

## 2. Întârziere: un jucător poate întârzia unul dintre avioanele adversarilor săi folosind o carte Întârziere:

- Cartea Întârziere poate fi folosită doar pentru un avion aflat pe unul dintre segmentele de pistă B sau C.
- Jucătorul ce folosește o carte Întârziere trebuie să aleagă unul dintre avioanele adversarilor pe care dorește să-l afecteze. Adversarul are însă opțiunea de contracara în același timp cu o carte Căpitanul Norocos, astfel anulând efectul Întârzierii. Dacă nu are o carte Căpitanul Norocos, avionul ales va fi mutat înapoi un spațiu (exemplu: de pe B pe A).
- Notă: Jucătorul care a folosit cartea Căpitanul Norocos nu o va mai înlocui cu o carte din teancul din cutie, jucând acum cu o carte mai puțin în mână.

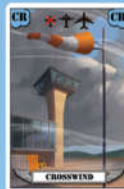
După efectuarea uneia dintre acțiunile de mai sus, jucătorul activ va trage de jos numărul de cărți necesare pentru a avea din nou 6 cărți în mână.



## Vremea:

Vremea va determina dacă un avion este autorizat să decoleze:

- Cer senin: toate avioanele sunt libere să decoleze;
- Vânt puternic: avioanele mici nu pot să decoleze;
- Ceață: avioanele medii nu pot să decoleze;
- Zăpadă: avioanele mari nu pot să decoleze.



Când un jucător dorește să decoleze cu unul dintre avioanele sale trebuie mai întâi să tragă o carte din teancul de 8 cărți Vreme și să respecte regulile acestea.

Dacă unui avion nu îi este permisă decolarea: jucătorul respectiv pierde cartea D ce a fost jucată aceasta neproducând deci nici un efect.

Dacă unui avion îi este permisă decolarea: jucătorul respectiv folosește cartea D iar avionul decolează (și este așezat în cutie). Dacă acela a fost ultimul avion atunci jucătorul respectiv este imediat câștigătorul jocului.

Notă: Dacă vreun teanc de cărți se termină, cărțile jucate până atunci se amestecă și vor forma un nou teanc de tragere.



## Finalul jocului:

Jucătorul care reușește să decoleze cu toate cele 3 avioane ale sale este câștigător.

## Variante de joc:

**Florida** (pentru începători): Cărțile de vreme nu mai sunt folosite (avioanele pot mereu să decoleze).

**Marele Aeroport** (pentru 2 jucători): Cei doi jucători folosesc câte 6 avioane (două culori diferite). Primul Jucător ce decolează cu toate avioanele sale câștigă.

**Clasament** (3-4 jucători): Jocul se termină după ce toți jucătorii au decolat cu toate avioanele, astfel stabilindu-se locul 1, locul 2, locul 3 și locul 4.